

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

#### 3.1 Metodologi Penelitian

Metode pengambilan data yang digunakan penulis adalah *hybrid*, yaitu menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Melalui pendekatan *mix method* atau *hybrid*, penulis pertama melakukan studi kasus untuk menggali topik perancangan *lift-the-flap illustration book* mengenai pendidikan moral untuk anak-anak berusia 3-5 tahun secara rinci dan data-data yang ditemukan kemudian dijadikan dasar untuk pertanyaan-pertanyaan narasumber. Setelah melakukan studi kasus, penulis kemudian menyusun pertanyaan berdasarkan data yang telah didapat untuk melakukan wawancara/*interview* kepada narasumber-narasumber yang telah ditentukan. Selain menggunakan pendekatan kualitatif, penulis juga menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menyebarkan kuesioner dan menjangkau 100 responden mengenai topik perancangan *lift-the-flap illustration book* mengenai pendidikan moral.

##### 3.1.1 Metode Kualitatif

Metode kualitatif yang digunakan dalam perancangan ini bertujuan untuk mempelajari mengenai suatu fenomena dengan mendeskripsikan melalui kata-kata, contohnya persepsi, motivasi, sudut pandang, dan lain-lain. Penulis menggunakan dua metode yaitu studi kasus dan *interview*. Studi kasus merupakan penelitian yang dilakukan dengan meneliti suatu objek dan mempelajari secara mendalam mengenai topik yang dipilih. Selain itu, *interview* juga dilakukan oleh penulis untuk mendapatkan suatu informasi mengenai topik yang dipilih dengan cara bertanya jawab dengan narasumber.

### 3.1.1.1 Interview



Gambar 3.1.1.1

*Interview* dilakukan terhadap Silvia Wiguno, S.Psi., MCM., M.Pd., selaku guru TK Kristen Kalam Kudus Yogyakarta dan psikolog anak, untuk mendapatkan data mengenai bagaimana guru cara menyampaikan informasi kepada anak yang berada di bangku TK dan tata bahasa apa yang biasa digunakan supaya mudah untuk dimengerti anak-anak di bangku TK. Jika buku ilustrasi ditargetkan untuk usia 3-5 tahun tata bahasa dalam narasi cerita buku ilustrasi harus sering dilakukan pengulangan. Pengulangan berfungsi supaya pesan yang ingin disampaikan dapat tertanam dalam pikiran anak-anak. Misalnya, didikan moral yang ingin diajarkan ke anak-anak adalah untuk berterima kasih, maka kata-kata “terima kasih” harus selalu disebut dalam setiap paragraf. Selain itu, beliau berpendapat bahwa book activity sangat dibutuhkan dalam buku ilustrasi supaya mampu melatih sensorik anak-anak melalui indera yang digunakan secara aktif. Melatih sensorik pada anak sangat berguna untuk perkembangan otak karena berfungsi untuk

menyelesaikan hal yang rumit kedepannya, melatih berinteraksi secara sosial dan mampu meningkatkan pertumbuhan ingatan, persepsi serta pengolahan informasi. Wawancara dilakukan secara online pada hari Jumat, tanggal 22 September 2023.

**1) Interview kepada Silvia Wiguno, S.Psi., MCM., M.Pd.,  
FISIK  
(Karakteristik & Kebutuhan)**

<b>Aktif</b>	Aktifitas
<b>Eksplorasi</b>	Benda yang bisa diindra
<b>Impulsif</b>	Pusat minat
<b>Saran sensitif</b>	Fleksibel dan Ketenangan
<b>Kesehatan rentan</b>	Jeda dan Istirahat
<b>Perbedaan kematangan fisik</b>	Perbedaan perlakuan
<b>Motorik halus terbatas</b>	Benda ukuran besar
<b>Tubuh belum proposional</b>	Penempatan dan kemudahan

Tabel 3.1.1.1.1

Hasil *interview* dengan Silvia Wiguno, S.Psi., MCM., M.Pd.,. Beliau berpendapat bahwa untuk anak batita usia 1 tahun sampai 3 tahun, motorik halus secara fisik masih terbatas. Sehingga, untuk menciptakan buku ilustrasi anak membutuhkan buku yang ukurannya tidak terlalu kecil dan kertasnya cukup tebal supaya mereka bisa membuka lembaran buku dengan mudah. Maka, bahan kertas cardboard, disarankan untuk menjadi bahan kertas pop-up book karena lebih gampang dibuka dan tidak lengket.

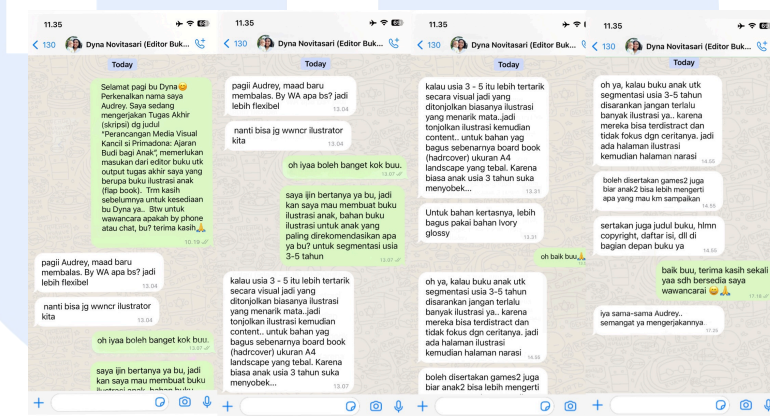
**MENTAL-INTELEKTUAL  
(Karakteristik dan Kebutuhan)**

<b>Pengulangan</b>	Familiar
<b>Imajinasi</b>	Cerita teladan
<b>Kongret dan literal</b>	Pengalaman nyata
<b>Pengetahuan dan kosa kata terbatas</b>	Alat bantu dan kata yang familiar
<b>Sense of Music belum berkembang</b>	Stimulasi
<b>Konsentrasi terbatas</b>	Perbedaan perlakuan
<b>Ingin tahu</b>	Timulasi, ekspolosari
<b>Senang bertanya</b>	Jawaban sederhana

Tabel 3.1.1.1.2

Dari aspek perkembangan mental intelektual, anak batita yang berusia 1 tahun sampai 3 tahun akan belajar dengan pengulangan. Mereka memiliki imajinasi sendiri tetapi masih membutuhkan pengalaman yang nyata pula. Maka dari itu, cerita kancil perlu "diterjemahkan" ke dalam konteks sehari-hari juga supaya lebih mudah dimengerti oleh batita.

## 2) Interview kepada Dyna Novitasari, S. I. Pust.,

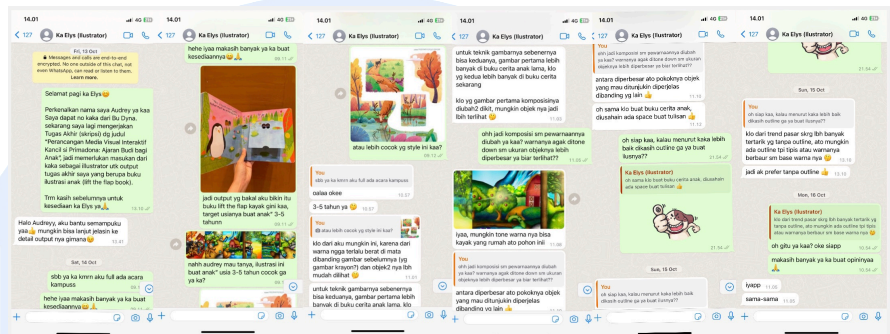


Gambar 3.1.1.2

Berdasarkan wawancara yang telah penulis lakukan dengan seorang editor buku melalui Whatsapp, Dyna Novitasari, S. I. Pust., beliau berpendapat bahwa buku ukuran A4 landscape adalah pilihan yang tepat untuk segmentasi anak-anak usia tiga hingga lima tahun. Hal ini disebabkan karena anak-anak akan lebih mudah fokus pada buku yang berukuran besar. Bahan buku yang direkomendasikan adalah buku berbahan hard cover dan berjenis kertas Ivory Glossy. Selain berisi ilustrasi dan narasi dalam buku, beliau juga menyarankan untuk menyelipkan permainan untuk anak-anak, hal ini dibuat untuk menjadi evaluasi mengenai pesan moral yang terdapat pada cerita yang telah dibaca anak-anak.

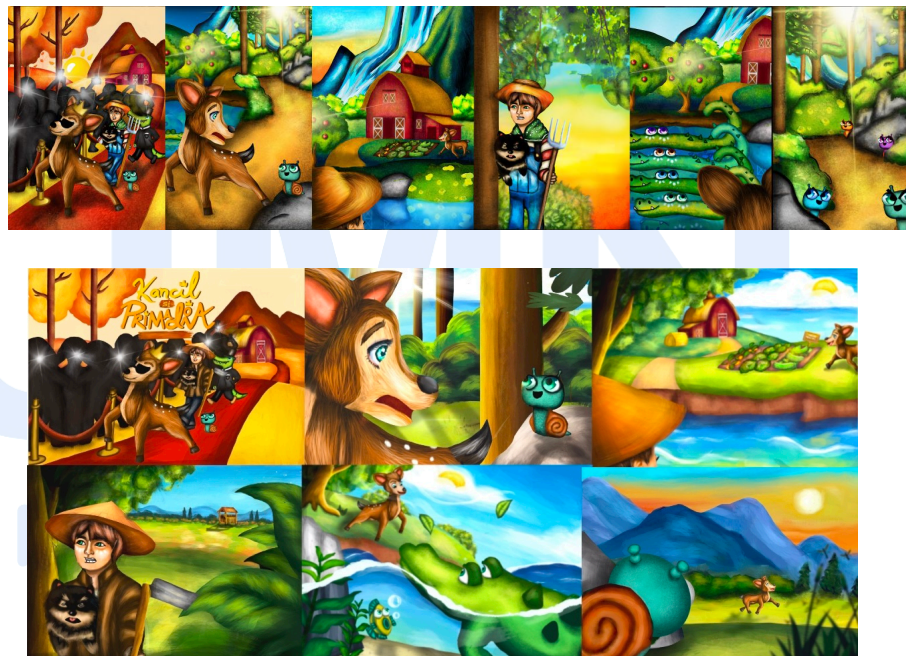


### 3) Interview kepada Andy Elys, S.Ds.,



Gambar 3.1.1.3

Penulis juga telah melakukan wawancara mengenai ilustrasi yang telah diciptakan oleh penulis *via Whatsapp* dengan seorang Ilustrator, Andy Elys, S.Ds., beliau mengungkapkan bahwa ilustrasi awal yang diciptakan oleh penulis masih terkesan berantakan. Beliau menjelaskan bahwa komposisi warna masih berantakan sehingga dapat mengecohkan objek-objek utama. Disarankan untuk memilih warna yang bersifat Analogous pada setiap ceritanya.



Gambar 3.1.1.4 Ilustrasi Awal & Final (Before & After)

Untuk teknik gambarnya dinilai sudah cukup baik, hanya saja komposisi gambar perlu diubah sedikit, supaya hierarki visual dapat lebih terstruktur (objek utama menjadi point of interest). Beliau juga berpendapat bahwa ilustrasi tanpa outline dinilai lebih baik, mengingat trend pasar buku anak pada masa kini tertarik ilustrasi yang tidak ber-outline.

### 3.1.1.2 Kesimpulan

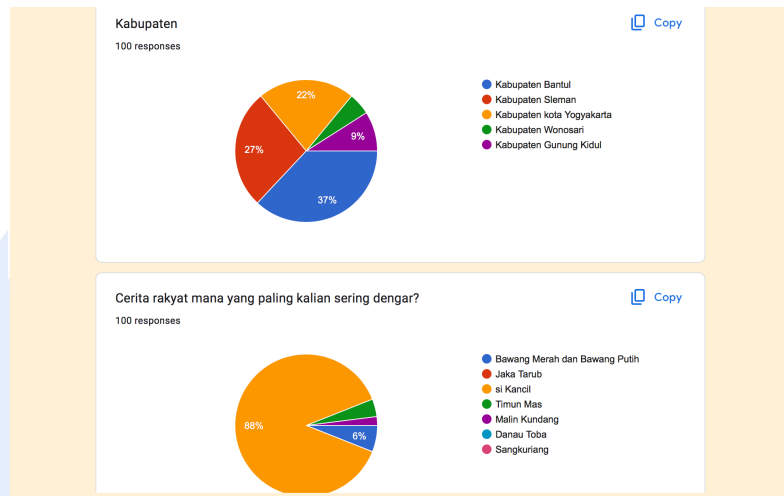
Berdasarkan *interview* yang dilakukan dengan Silvia Wiguno, S.Psi., MCM., M.Pd., selaku guru TK Kristen Kalam Kudus Yogyakarta dan psikolog anak. Beliau berpendapat bahwa buku ilustrasi anak mampu melatih sensorik anak-anak melalui indera yang berguna untuk perkembangan otak karena berfungsi untuk menyelesaikan hal yang kompleks di masa depan, melatih berinteraksi secara sosial dan mampu meningkatkan pertumbuhan ingatan, persepsi serta pengolahan informasi. Selain itu, jika buku ilustrasi ditargetkan untuk usia 3-5 tahun, tata bahasa dalam narasi cerita buku ilustrasi harus sering dilakukan pengulangan. Pengulangan berfungsi supaya pesan yang ingin disampaikan dapat tertanam dalam pikiran anak-anak. Beliau juga memberikan saran untuk menciptakan *book activity* dalam buku ilustrasi dan menyarankan untuk menggunakan warna yang bewarna-warni untuk menarik perhatian anak-anak dalam membaca. Kemudian, setelah melakukan wawancara dengan Berdasarkan wawancara dengan seorang editor buku melalui Whatsapp, Dyna Novitasari, S. I. Pust., beliau berpendapat bahwa buku berukuran besar (A4 landscape) adalah pilihan yang tepat untuk segmentasi anak-anak usia tiga hingga lima tahun. Hal ini disebabkan karena anak-anak akan lebih mudah fokus pada buku yang berukuran besar. Bahan buku yang direkomendasikan adalah buku berbahan hard cover dan berjenis kertas Ivory Glossy. Selain berisi ilustrasi dan narasi dalam buku,

beliau juga menyarankan untuk menyelipkan permainan untuk anak-anak, hal ini dibuat untuk menjadi evaluasi mengenai pesan moral yang terdapat pada cerita yang telah dibaca anak-anak. Penulis juga telah melakukan wawancara mengenai ilustrasi yang telah diciptakan oleh penulis *via Whatsapp* dengan seorang Ilustrator, *Andy Elys, S.Ds.*, *beliau mengungkapkan bahwa ilustrasi awal yang diciptakan oleh penulis masih terkesan berantakan. Beliau menjelaskan bahwa komposisi warna masih berantakan sehingga dapat mengecahkan objek-objek utama. Disarankan untuk memilih warna yang bersifat Analogous pada setiap ceritanya. Untuk teknik gambarnya dinilai sudah cukup baik, hanya saja komposisi gambar perlu diubah sedikit, supaya hierarki visual dapat lebih terstruktur (objek utama menjadi point of interest). Beliau juga berpendapat bahwa ilustrasi tanpa outline dinilai lebih baik, mengingat trend pasar buku anak pada masa kini tertarik ilustrasi yang tidak ber-outline.*

### **3.1.2 Metode Kuantitatif**

Penulis telah melakukan pengumpulan data menggunakan kuesioner *Google Form* yang disebarakan pada 100 responden, dari usia 17 hingga 45 tahun yang berdomisili di Daerah Istimewa Yogyakarta. Dari respon *Google Form* yang telah terkumpulkan, penulis mendapatkan data bahwa mayoritas dari responden memilih cerita si Kancil dibandingkan cerita rakyat Indonesia lainnya. Kemudian, dikatakan bahwa buku cerita si Kancil susah untuk ditemukan baik di perpustakaan maupun toko buku di Daerah Istimewa Yogyakarta.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 3.1.2.1 Kabupaten dan Cerita Rakyat Pilihan Responden

Berdasarkan dari 100 responden pada google form yang telah disebar, mayoritas responden di Daerah Istimewa Yogyakarta berdomisili di Kabupaten Bantul yaitu sebanyak 37% (37 orang), kemudian sebanyak 27% (27 orang) yang berdomisili di Kabupaten Sleman, dan sebanyak 22% (22 orang) yang berdomisili di Kabupaten kota Yogyakarta, sebesar 9% (9 orang) yang berdomisili di Kabupaten Gunung Kidul dan 5% (5 orang yang berdomisili di Kabupaten Wonosari). Selanjutnya, cerita rakyat yang paling sering di dengar oleh responden adalah cerita si Kancil, yaitu sebesar 88% (orang), 6% (6 orang) merupakan cerita Bawang Merah dan Bawang Putih.



Gambar 3.1.2.2 Pertanyaan Mengenai Permasalahan Buku si Kancil di kota Yogyakarta

Kemudian, sebesar 90% (90 orang) jarang menemukan buku ilustrasi si Kancil di toko buku di kota Yogyakarta dan hanya sebanyak 10% (10 orang) yang sering menemukan buku si Kancil di kota Yogyakarta. Selanjutnya, sebanyak 94% (94 orang) menganggap bahwa setiap buku ilustrasi yang ditemukan ilustrasinya kurang menarik dan 8% (8 orang) menganggap bahwa bahasanya susah untuk dimengerti.



Gambar 3.1.2.3 Pertanyaan Mengenai Judul Buku si Kancil dan Dimana Responden Pernah Menemukan Buku si Kancil di kota Yogyakarta

Untuk pertanyaan mengenai dimana buku si Kancil ditemukan, 94% (94 orang) menjawab bahwa belum pernah menemukan dimana pun sama sekali, dan masing-masing 3% (3 orang) yang pernah menemukan di toko

buku dan perpustakaan. Setelah itu, 100% responden menganggap bahwa “Kancil si Primadona” merupakan judul yang unik untuk dijadikan buku anak dan belum pernah ditemukan buku yang berjudul “Kancil si Primadona” di kota Yogyakarta.



Gambar 3.1.2.4 “Apakah judul buku “Kancil si Primadona” pernah anda temukan sebelumnya?”

Berdasarkan 100% (100 orang) responden menjawab bahwa belum pernah menemukan buku yang berjudul “Kancil si Primadona” di kota Yogyakarta.

### 3.2 Metodologi Perancangan

Penulis akan menggunakan metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang memiliki fungsi sebagai berikut:

#### 1) Analysis

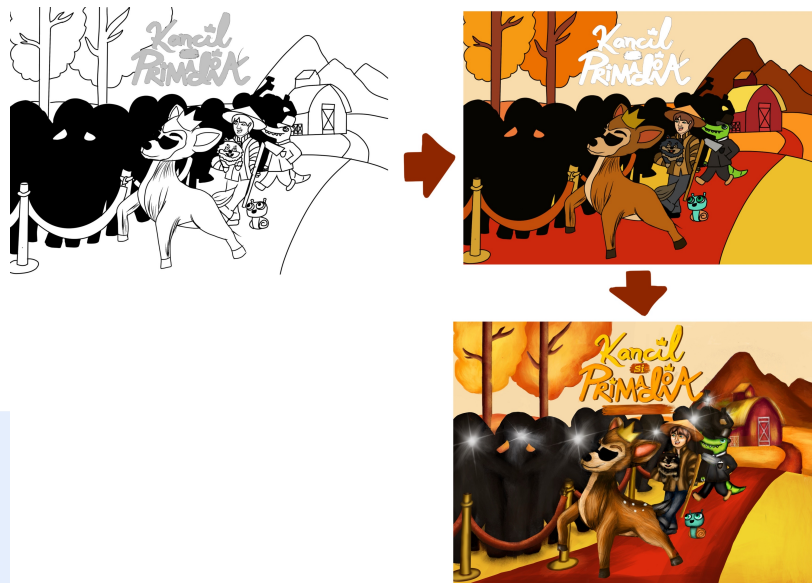
Merupakan tahapan awal metode ADDIE yang berguna untuk menjelaskan dan menguraikan mengenai sesuatu yang akan diteliti. Pada tahapan ini, ada tiga kegiatan yang dilakukan, yaitu menganalisis kebutuhan yang dibutuhkan dari yang teliti, (*Needs Assessment*), Mengidentifikasi Masalah, dan *Task Analysis* yang berfungsi untuk menganalisis cara penulis menciptakan, mengerjakan, dan menyelesaikan suatu perancangan. Pada proses perancangan media visual buku ilustrasi ini, penulis telah menemukan apa yang dibutuhkan anak-anak di Yogyakarta yaitu buku ilustrasi yang terdapat



*activity book* supaya mampu melatih sensorik anak sejak dini dan menanamkan nilai moral supaya mampu menjadi pribadi yang berkarakter baik dimasa depan. Hal ini dibutuhkan karena adanya kemerosotan moral pada generasi muda di Indonesia, dan tingkat minat baca pada anak-anak di Indonesia kini sangat rendah, sehingga anak-anak akan mengalami pemerosotan dalam berliterasi (Identifikasi Masalah). Maka dari itu, penulis akan merancang media visual buku ilustrasi ini berbasis ilustrasi yang dikemas dengan menarik pada anak-anak dan mampu meningkatkan minat baca (*Task Analysis*)

## 2) Design

Merupakan proses dimana adanya penentuan mengenai desain apa yang akan digunakan pada suatu perancangan. Penulis akan merancang proses yang akan dilakukan dalam perancangan media visual buku ilustrasi anak mulai dari menentukan jenis ilustrasi apa yang akan dipilih, *color palette* mana yang akan digunakan, berapa ukuran buku yang akan diciptakan, dan lain-lain. Pada tahap ini, penulis menggunakan program *Procreate* untuk menghasilkan ilustrasi dan juga mewawancarai narasumber psikolog anak, editor buku dan seorang ilustrator untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan secara mendalam. Berikut merupakan contoh hasil sketsa untuk buku ilustrasi si Kancil. Penulis menciptakan rough sketch terlebih dahulu menggunakan program *Procreate*, dengan *Studio Brush* bertinta warna hitam sebagai guideline ilustrasi. Setelah selesai menggambar semua guideline, penulis melakukan basic colouring dengan menggunakan warm colour seperti coklat terang, kuning, krem, orange dan hitam. Kemudian, penulis melakukan detailing menggunakan efek *techinal pen brush* untuk detailing kancil, menggunakan *charcoal brush* untuk gradasi background, dan menggunakan *jagged brush* untuk gradasi tokoh-tokoh pendukung seperti si Buaya, pak Petani dan si Siput.



Gambar 4.1.2 Sketsa ilustrasi si Kancil

Penulis menciptakan *rough sketch* terlebih dahulu menggunakan program *Procreate*, dengan *Studio Brushtool* bertinta warna hitam sebagai *guideline* ilustrasi. Setelah selesai menggambar semua *guideline*, penulis melakukan *basic colouring* dengan menggunakan *warm colour* seperti coklat terang, kuning, krem, *orange* dan hitam. Kemudian, penulis melakukan *detailing* menggunakan efek *techinal pen brush* untuk *detailing* kancil, menggunakan *charcoal brush* untuk gradasi *background*, dan menggunakan *jagged brush* untuk gradasi tokoh-tokoh pendukung seperti si Buaya, pak Petani dan si Siput.



Gambar 4.1.3 Sketsa Judul Logo si Kancil

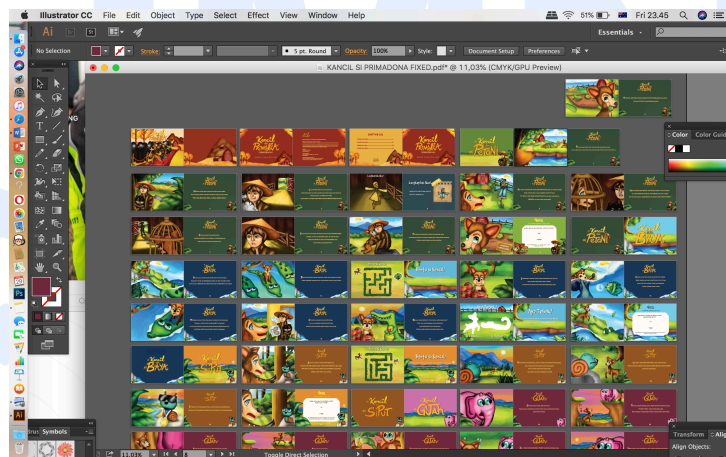
Kemudian untuk logo judul, penulis menggunakan program

*Procreate* untuk menciptakan tipografi secara manual. Dimulai dari *sketching* hingga pewarnaan menggunakan warna *warm colour* yaitu kuning dan *orange* dengan menggunakan atribut seperti caping Petani, belalai gajah dan tanaman.



Gambar 4.1.4 Lembar narasi buku si Kancil

Setelah logo telah diciptakan, kemudian penulis menciptakan halaman narasi ditambah dengan elemen-elemen visual seperti masing-masing tokoh, daun, batu, dan lain-lain menggunakan program *Procreate*. Warna latar halaman narasi yang digunakan adalah *pink* tua, biru tua, hijau tua dan coklat tua supaya pembaca dapat mudah membedakan tiap cerita si Kancil dengan tokoh-tokoh lainnya.



Gambar 4.1.5 Gambar teks narasi buku si Kancil

Setelah halaman narasi telah selesai diciptakan, penulis kemudian

menggunakan *Adobe Illustrator* untuk menuliskan teks narasi dengan menggunakan font *Winkle Regular*.

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
0123456789 ! . \* ,?;  
**Penultimate**  
The spirit is willing but the flesh is weak  
**SCHADENFREUDE**  
3964 Elm Street and 1370 Rt. 21  
The left hand does not know what the right hand is doing.  
mail example.com http: www.cufonfonts.com

Gambar 4.1.6 Font Winkle Regular

### Evaluation

Merupakan tahapan yang berguna untuk menerima *feedback* untuk merevisi hal-hal yang masih belum terpenuhi dan dapat disempurnakan lebih lagi. Setelah melakukan pra-sidang, penulis melakukan revisi target usia, melakukan kuesioner ulang dengan jumlah 100 responden untuk daerah Istimewa Yogyakarta, merevisi target SES, dan telah melakukan analisis ulang mengenai cerita si Kancil. Warna visual dan komposisi ilustrasi pun berantakan, sehingga penulis merombak ulang ilustrasi supaya komposisi komposisi visual menjadi seimbang dan warna menjadi lebih monokrom agar tidak menimbulkan kesan yang berantakan.



Gambar 4.1.7 *Before & After* visual ilustrasi

### **3) Development & Implementation**

Merupakan pengembangan pada isi materi yang telah ditentukan pada tahapan desain. Pada tahap ini, penulis menentukan program apa yang akan digunakan untuk menghasilkan ilustrasi (*Adobe Illustrator dan Procreate*), mempelajari cara menciptakan buku yang sesuai dengan target usia (dari tata bahasa, gaya visual ilustrasi dan *layouting*), mewawancarai narasumber untuk mendapatkan pengetahuan baru, dan lain sebagainya.

### **4) Evaluation**

Merupakan tahapan yang menggunakan metode kuantitatif, untuk mendapatkan *feedback* mengenai produk yang telah diciptakan untuk merevisi hal-hal yang masih belum terpenuhi dan dapat disempurnakan lebih lagi. Pada tahapan ini, penulis melakukan kuesioner untuk menanyakan pendapat mengenai media visual buku ilustrasi yang telah dibuat kepada responden yang ditargetkan.

